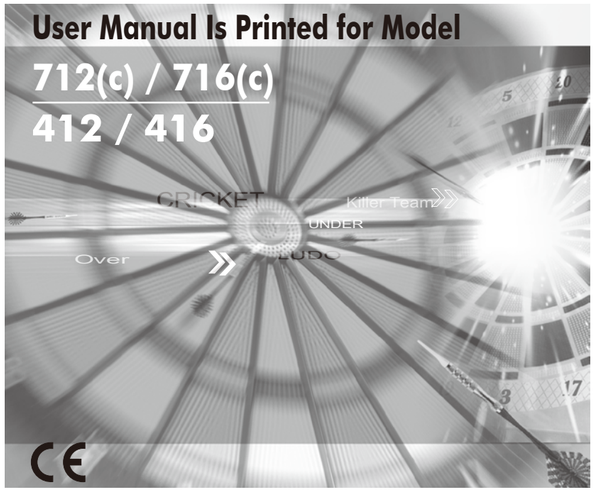


*** NOTE DE SECURITE ***

1. Ce jeu est conçu pour des fléchettes à bout mou uniquement, les fléchettes à bout métallique risquant d'endommager le panneau.
2. Le jeu de fléchettes est pour adulte. Il comprend des objets pointus et les enfants doivent jouer sous la surveillance d'adultes.
3. Fates toujours bien attention en jouant et ne lancez jamais de fléchette sans vous être assuré par avance de ne pouvoir blesser personne.
4. Cet appareil inclut des petites manches et ne convient donc pas aux enfants en dessous de 3 ans.
5. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un transformateur.
6. Vérifiez régulièrement le transformateur (adaptateur secteur) ; n'utilisez pas le transformateur (adaptateur secteur) si le cordon, la fiche, le boîtier ou d'autres pièces apparaissent endommagées.
7. Le transformateur fourni n'est pas un jouet.
8. Déconnectez l'appareil de son transformateur avant le nettoyage.
   *** Veuillez conserver ce mode d'emploi dans son entier, car il contient non seulement des informations détaillées sur ce jeu de fléchettes, mais est aussi une preuve pour la garantie de ce produit.

INSTRUCTIONS POUR *** UNE INSTALLATION RAPIDE ***

1. Insérez l'Adaptateur dans une prise électrique, puis insérez la Fiche dans la douille sur le côté droit du plateau à fléchettes.
2. Pressez tout bouton pour arrêter la lecture d'autotest de l'écran.
3. Appuyer sur le bouton GAME pour choisir un jeu voulu; appuyer sur OPTION pour choisir une option voulue de jeu.
4. Appuyer sur le bouton CHANGE pour confirmer réglage du jeu et de l'option et passer au tableau de réglage suivant.
5. Pressez JOUEUR pour choisir entre 1 et 16 joueurs ou 2 équipes de joueurs. et pressez le bouton Option pour sélectionner double dedans/dehors pour les jeux '01 uniquement.
6. Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR pour commencer le jeu.
7. Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR après chaque match pour changer de joueur.
8. Appuyer et tenir le bouton RE-START pendant 2 secondes pour recommencer un jeu nouveau.

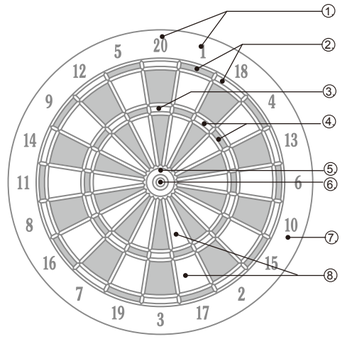
*** INTRODUCTION ***

- Merci d'avoir acheté le jeu de fléchettes électronique 716(c)/712(c)/416/412. Lire ce manuel attentivement et familiarisez-vous avec le jeu de fléchettes avant de joueur.
- Ce manuel d'utilisateur est fait à la fois pour 712(c)/412 et pour 716(c)/416 et il est étudié pour jouer à 31 jeux par 1 à 16 joueurs, et l' 712(c)/412 permet de jouer à 26 jeux de 1 à 12 joueurs. Toutes les explications sur les jeux de 21 Points, Galets, Double Down 41, Rouge & Vert, et Cricket Angais ne sont pas adaptées à l' 712(c)/412. Si vous avez acheté un 712(c)/416, il s'agira de 12 joueurs losrque nous notons 16 joueurs dans les règles de jeux.
- La série des 31 jeux comprend: 301 à 1001, Cricket avec score, Cricket sans score, Cricket Couper Au-Travers, Ludo, Tueur, Equipe de Tueurs, Scram, Scram Cricket, Dessus, Sur le Leader, Sous le Leader, Compte, Le Plus Haut Score, Autour de l'Horloge, Tir à l'Aveuglette, Shanghai I, II & III, A Moitié, Suivez le Leader, Libre, Tout 51 Par 5, Bingo, 21 Points, Penny, DD41, Les Dix Meilleurs, 9 Vies, Cricket Anglais, Football, Billard (9 Boules), Snooker, Baseball, Golf, Tennis.
- Le tableau de fléchettes inclut non seulement la plupart des jeux de table, mais d'autres jeux très amusants et divertissants ont été modifiés (en attente de licence), comme Ludo (avec licence), Equipe de Tueurs, Sur le Leader, Sous le Leader, Scram 21 cibles, Tennis, Billard (9 Boules), Snooker, Baseball, Bingo et plein d'autres. Nous n'avons pas seulement insisté sur la création de ces jeux sur le talent des joeurs, mais aussi sur leur côté «divertissant», permettant à tous les joueurs de bien profiter de leurs jeux de fléchettes. échette licencié
  Ludo a été créé par Echowell. Nous l'avons recréé pour en faire un nouveau jeu de fléchettes. Ce nouveau Ludo est vraiment très intéressant avec le "niveau d'amusement" bien au-dessus de la moyenne des autres jeux. Le Cricket avec Score est un jeu de haute compétition insistant sur le talent et la stratégie des joueurs, alors que le Ludo insiste plutôt sur le côté divertissant, même s'il exige une bonne stratégie pour pouvoir gagner. Chacun peut jouer facilement, y compris les débutants, et s'amuser en famille avec ce jeu.
- Une grande aire licenciée «DIAMOND» permet de rattraper les fléchettes manquées .
- 17 effets sonores et option Marche/Veille.
- Bouton EFFACER permettant au joueur d'éliminer les scores dus à toute mauvaise opération.
- Design esthétique et structure ABS durable. Il ne s'agit pas seulement d'un jeu de fléchettes d'une qualité excellente, mais aussi d'une superbe décoration pour toute la maison.
- La disposition de contrôle est logique et facile à opérer. Allumage et arrêt manuel ou automatique.
- L'indication «Collé» permet au joueur de corriger rapidement et facilement le segment collé sur le tableau.
- Comprend un adaptateur CA/CC, 12 fléchettes à bout non pointu et 28 embouts de rechange.
- Le tableau ne produit aucune interférence néfaste.
- Le tableau peut accepter toute interférence, y compris celles provoquant une opération indésirable.

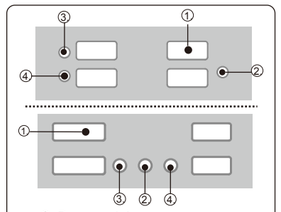
*** FLECHETTES ET BOUTS ***

1. Les embouts ne plastiques se cassent facilement et il est difficile d'enlever les fléchettes do tableau si vous utilisez des embouts métalliques lourds. Les fléchettes avec embouts non pointus ne pèsent que 12 à 16 grammes et sont recommandés pour le tableau électronique. N'utilisez donc pas de fléchettes dont le poids dépasse 19 grammes.
2. N'essayez pas de pousser les embouts cassés dans la partie interne du tableau lorsqu'ils collent dans les trous des segments de cibles. Sinon, l'embout cassé sur la partie interne du tableau gênera les segments de cibles et influencera la détection effectuée sur le tableau. Veuillez vous référer aux descriptions dans la Section Dépannage de ce manuel. Relâchez les vis sur le couvercle du bas du tableau pour l'enlever, maintenez l'embout cassé avec une pince et poussez-le en dehors de la partie interne du segment de cible.

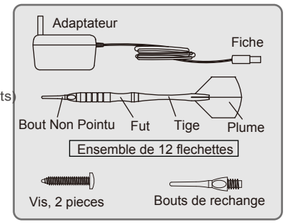
PHYSICAL DESCRIPTION



① Numeros de secteur
② Anneaux doubles (X2)
③ Le plus haut score de triple 20 (60 points)
④ Anneaux triples (X3)
⑤ Exterieur DU MiLLE (25 points)
⑥ Interieur DU MiLLE (50 points)
⑦ Catcher (0 points)
⑧ Anneaux simples (X1)



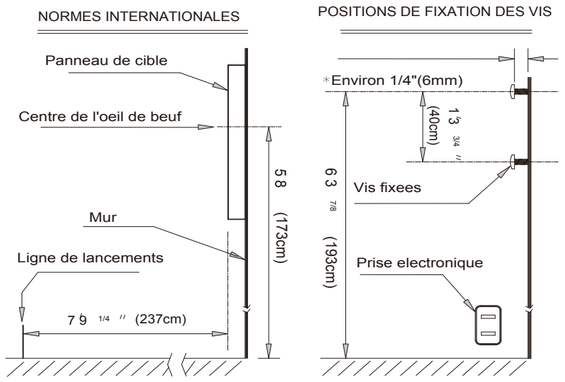
① Pour revoir les scores
② Bouton CHANGE
③ Bouton JEU/JOUEUR
④ Bouton OPTION/DOUBLE



*** INSTALLATION ***

1. Sélectionnez un lieu convenable et conforme aux normes internationales pour la hauteur et la distance indiquées dans le schéma et assurez-vous que la longueur du câble de l'adaptateur soit suffisante pour être étendue du tableau à la prise électrique.
2. Percez le trou de la vis supérieure à une hauteur de 193 cm du sol et le trou de la vis inférieure à 40 cm à la verticale de la première.
3. Accrochez le tableau sur les deux vis. Tirez légèrement sur le tableau pour vous assurer qu'il ne puisse pas tomber au moment de l'utilisation.
4. Les deux vis fixées ne doivent pas avoir une longueur supérieure à 8mm afin d'éviter d'endommager les circuits intérieurs et aussi pour bien fixer le tableau.

*** INSTALLATION ***



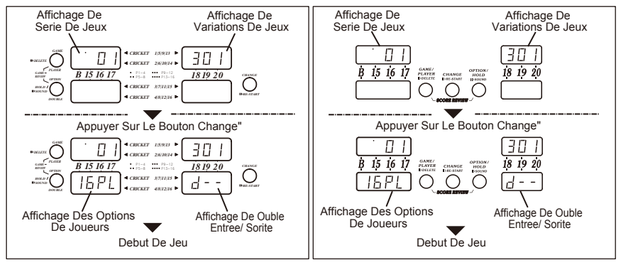
*** DEFINIR UN JEU ET LES OPTIONS ***

MARCHE/ARRET

1. Appuyer sur le bouton GAME pour choisir un jeu voulu; appuyer sur OPTION pour choisir une option voulue de jeu.
2. Les affichages commenceront la lecture automatiquement et une mélodie de départ sera jouée dès que l'alimentation sera fournie.
3. Pressez n'importe quel bouton pour arrêter la lecture autotest de l'écran et le panneau d'affichage se changera en panneau de définition
4. Ce tableau de fléchettes ne possède pas de bouton de mise en marche manuelle, mais il s'éteindra automatiquement pour conserver de l'énergie une fois que le jeu a été suspendu pendant au moins cinq minutes. Il se rallumera et le jeu recommencera en touchant n'importe quel bouton du tableau.
5. Enlevez l'adaptateur de la prise électrique si un jeu n'était pas joué pendant une longue période de temps.

SELECTIONS DE SERIE DE JEUX

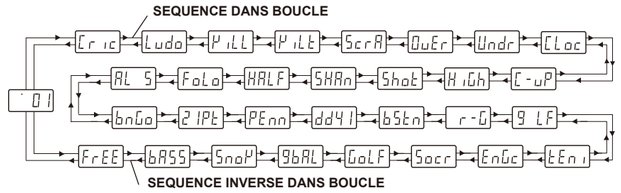
1. Appuyer sur le bouton GAME pour choisir un jeu voulu; appuyer sur OPTION pour choisir une option voulue de jeu.
2. La séquence anneau de la sélection de jeu est réversible. Pressez et maintenez le bouton JEU jusqu'à ce que le tableau de fléchettes émette un «Bi-Bi», puis relâchez le bouton. Cela inversera la séquence d'affichage de la sélection de jeu.
3. Les jeux de 21 Points, Galets, Double Down 41, Rouge & Vert, et Cricket Anglais ne sont pas disponibles à l'712(c).
4. Appuyer sur le bouton CHANGE pour confirmer réglage du jeu et de l'option et passer au tableau de réglage suivant.


Affichage De Serie De Jeux
Affichage De Variations De Jeux
Appuyer Sur Le Bouton Change"
Affichage Des Options De Joueurs
Affichage De Ouble Entree/ Sorite
Debut De Jeu

OPTION DOUBLE INT / DOUBLE EXT

1. Pressez le bouton Jeu pour sélectionner le nombre de joueurs (4-PL, 3-PL, 2-PL, 1-PL, 16PL, etc.); pressez le bouton Option pour définir Ouvrir Dedans/ Ouvrir Dehors (d--), Double Dedans/Ouvrir Dehors (di-), Double Dedans/Double Dehors (dio) ou Ouvrir Dedans/Double Dehors (d-o) pour les jeux '01 uniquement. Veuillez vous référer aux règles des jeux '01.
2. L'716(c)/416 est pour 1 à 16 joueurs, et L'712(c)/412 pour 1 à 12 joueurs en général. Mais, il y a quelques jeux qui sont pour 2 à 16 (12) joueurs ou pour 2 joueurs/équipe. Vous pouvez scinder tous les joueurs en 2 équipes pour jouer aux jeux qui sont pour 2 joueurs/équipe en suivant les règles.
   a). Jeux de 2 à 16 (8 ou 12) joueurs : Cricket, Sous, Dessus, Tueur, Ludo, Suivez le Leader, Scram, 9 Vies, Football, Billard 9 Boules, Snooker.
   b). Jeux par équipe de 2 joueurs : Cricket Anglais, Tennis, Baseball, Rouge & Vert.
3. La séquence anneau de la sélection de jeu est réversible. Pressez et maintenez le bouton JEU jusqu'à ce que le tableau de fléchettes émette un «Bi-Bi», puis relâchez le bouton. Cela inversera la séquence d'affichage de la sélection de jeu.
4. Appuyer sur le bouton CHANGE pour terminer le réglage pour jeu et commencer le jeu.

Bouton GAME Appuyer sur le bouton OPTION Nbre de Joueurs



GAME BUTTON		PRESS THE OPTION BUTON	PLAYER
JEUX'01	(. 01)	301, 501, 601, 701, 801, 901 et 1001(a01)	1 - 16
CRICKET	(Cric)	Score Cricket, Cut Throat Cricket (Cricket Couper Au Travers) et No score cricket (Cricket sans score)	2 - 16
LUDO	(Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800, et 900	2 - 16
TUEUR	(KiLL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF DbL: Anneau double, 3LF	2 - 16
EQUIPE DE TUEURS	(kiLt)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	
SCRAM	(ScrA)	7t, 21t (cibles au total)	2 - 16
DESSUS	(OuEr)	Ldr (Leader), Ccn (continu)	2 - 16
SOUS	(Undr)	Ldr (Leader), Ccn (continu)	2 - 16
AUTOUR DE L'HORLOGE	(Cloc)	---, -2-, -3-	1 - 16
COMPTE DES POINTS	(C-uP)	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1 - 16
LE SCORE LE PLUS ELEVE	(HiGh)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
TIR A L'AVEUGLETTE	(Shot)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
SHANGHA	(SHAn)	I, II, III	1 - 16
A MOITIE	(HALF)	12r (manches), rAn (Hasard)	1 - 16
SUIVEZ LE LEADER	(FoLo)	Ldr (Leader), Con (Continu)	2 - 16
TOUT 51 PAR 5	(AL 5)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
BINGO	(bnGo)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
21 POINTS	(21Pt)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
POUSSER UN PFENNIG	(PEnn)	---	1 - 16
DOUBLE 41	(dd41)	12r (manches), rAn (Hasard)	1 - 16
LES DIX MEILLEURS	(bStn)	---, -2-, -3-, -E-	1 - 16
ROUGE CONTRE VERT (r-G)		---, -2-, -3-	2
9 VIES	(9 LF)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF, 8LF, 9LF	2 - 16
TENNIS	(tEni)	2-G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-t, 3-t, 5-t	2
CRICKET ANGLAIS	(EnGc)	---	2
FOOTBALL	(Socr)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	2 - 16
GOLF	(GoLF)	9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1 - 16
BILLIARD(9 Boules)	(9 bAL)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 - 16
SNOOKER	(SnoK)	---	2 - 16
BASEBALL	(bASS)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	2 - 16
LIBRE	(FrEE)	10d, 20d, 30d (fléchettes)	1 - 16

*** FAIRE UNE PARTIE ***

SCORE ACCUMULABLE et NOMBRE DE FLECHETTES

1. «PL-# et rd#» apparaîtront sur le panneau de cible pendant 2 secondes. Il montrera ensuite une page de scores cumulés du joueur en cours et d'autre 3 joueurs après avoir appuyé sur le bouton CHANGE pour commencer le jeu ou pour changer de joueur.
2. Trois points clignotants apparaissent sur l'écran de Score pour indiquer le nombre de fléchettes restant à lancer dans cette manche. Chaque fléchette ayant réussi éliminera un point. Le tableau de fléchettes indique aussi l'état du Commencement (prêt à compter les points).
3. Des points scintillants indiquent aussi que le panneau de cible est en état de START (Prêt à compter les scores du jeu). Si les points cessent de scintiller, le panneau de cible est en état de HOLD (Scores du jeu arrêtés).
4. Le score accumulé flashera entre le score précédent et le nouveau score obtenu, puis affichera enfin le nouveau score accumulé.
5. Pour un jeu différent avec un score de départ différent, veuillez vous référer aux descriptions dans la Section REGLES DE JEU.

ENLEVER LA FLECHETTE ET CHANGEMENT DE JOUEUR

1. Chaque joueur peut lancer trois fléchettes dans une "MANCHE" même lorsque les fléchettes ne touchent que partiellement l'aire de score et lorsque tous les joueurs ont fini de lancer leurs 3 fléchettes, une manche est achevée.
2. Presser le bouton de Changement pour passer au joueur suivant.
3. Il sera plus facile d'enlever les fléchettes du tableau en les tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

VISUALISATION DU SCORE

1. Ce tableau de fléchettes est conçu pour 1 à 16 joueurs et peut afficher l'état du score du joueur actuel. Nous avons prévu cette caractéristique de visionnage du score pour les jeux à 4 joueurs ou plus.
2. Pressez les boutons JEU et OPTION en même temps pour voir les scores des autres joueurs.
3. La fenêtre de Score affiche ·, ··, ··· ou, ····. pour indiquer l'affichage est en mode de visualisation des scores après avoir pressé le bouton Score. Le nombre de points indique la page des joueurs comme voici: ·1-4P, ··5-8P, ···9-12P, ····13-16P. Les fenêtre de Score Accumulé et d'ordre d'affichage affichent les scores et les marques des joueurs
4. Pressez le bouton Changement de Joueur pour continuer le jeu après avoir visualisé le score.

TERMINER LE JEU

1. Le jeu continue dans la séquence ci-dessus jusqu'à ce qu'un joueur gagne finalement ce jeu.
2. Les symboles «F-1», «#rd», et le score final apparaissent tour à tour sur la fenêtre du joueur pour montrer le joueur a gagné dans quel round. Il y aura un air de musique joué pour le gagnant.
3. Pressez le bouton Changement de Joueur pour que les autres joueurs puissent terminer leur partie.
4. Certains jeux avec des options de manches comme Le Score le Plus Elevé, Tir à l'Aveuglette, Shanghai, A Moitié, Bingo, 21 Points, dd41, et Football seront terminés lorsque la 3eme fléchette a été lancée dans la manche actuelle, pour que tous les joueurs puissent terminer le jeu en même temps. Le tableau de fléchettes établira automatiquement le classement des joueurs dans la compétition par F-1, F-2, ….F-16 selon leurs scores.
5. Le tableau de fléchettes est incapable de comparer les scores des joueurs si le dernier joueur ne lance qu'une partie des 3 fléchettes sur l'aire de score dans la manche finale. Pressez alors le bouton Changement de Joueur pour terminer le jeu et comparer les résultats.
6. Pressez le bouton Changement de Joueur pour placer l'affichage en mode définition une fois que tous les joueurs ont terminé leur jeu pour sélectionner un nouveau jeu avec des options.

MAINTIEN AUTOMATIQUE

1. Sous les conditions suivantes, le tableau de fléchettes passera automatiquement sur le mode MAINTIEN et arrêtera les scores.
   a). Trois fléchettes d'un rond ont été marquées
   b). Le joueur actuel a fini son jeu
   c). L'affichage est sur le mode définition de jeu
   d). Le jeu est sur mode "COLLE"
2. Aucun changement ne se produit lorsqu'une fléchette est lancée durant le mode MAINTIEN.

MAINTIEN MANUEL

1. Le tableau de fléchette restera dans le mode Début jusqu'à ce que les trois fléchettes touchent l'aire de score. Pour geler le tableau avant que les trois fléchettes ne soient lancées, le joueur doit presser le bouton MAINTIEN pour geler le capteur. Cela empêche le tableau de compter tout tir additionnel.
2. Quand le bouton HOLD est appuyé, les points s'arrêtent de scintiller pour indiquer que le panneau est en état de MANUAL HOLD.
3. Pressez à nouveau le bouton MAINTIEN pour dégeler le tableau ou pressez le bouton Changement de Joueur pour passer à un autre joueur.

EFFACER LE REBOND EXTERIEUR OU LE SCORE ERRONE

1. Appuyer sur le bouton «;llDELETE» pendant 2 secondes pour éliminer le score de fléchettes qui sont sorties après rebond ou un score erroné. Il enlèvera les points du score cumulé. Le symbole «ll>» signifie que vous devez tenir appuyé le bouton pendant 2 secondes pour opérer cette fonction.
2. Un score de sortie après rebond ou d'erreur doit être éliminé avant de lancer la fléchette suivante ou avant d'appuyer sur le bouton CHANGE, autrement il n'y aura plus aucun moyen d'éliminer le score erroné.

COLLE

1. Le tableau émettra un signal d'avertissement lorsqu'un segment est collé. De plus, la fenêtre de Score Temporaire affichera "Collé" ainsi que la position exacte du segment. Par exemple, «Collé» et «3-18» indiquent que l'anneau triple est collé sur le numéro 18.
2. Enlever la fléchette du secteur, alors le panneau retournera automatiquement en l'état de départ et sera prêt à compter les scores de jeu.

RECOMMENCER LE JEU

1. Pressez et maintenez le bouton RE-START jusqu'à ce que le panneau d'affichage se transforme en panneau de définition et émette un «Bi—Bi-» sonore pour arrêter le jeu actuel et recommencer un nouveau jeu.
2. Le jeu en cours sera arrêté et l'affichage va changer en panneau de sélection.

SON MARCHE/ARRET

1. Le joueur peut mettre le son ou de l'arrêter en cours de jeu.
2. Pour arrêter le son, tenir appuyer le bouton SOUND jusqu'au moment où le panneau émet le son «Bi-Bi» et puis le relâcher.
3. Pour faire marcher le son, tenir appuyer le bouton SOUND pendant 2 secondes, alors le panneau émet le son «Bi» quand le bouton est relâché.

*** REGLES DES JEUX ***

REGLES GENERALES SUR LES JEUX DE FLECHETTES

1. Une manche (tour) est constitué de 3 fléchettes. Toute fléchette lancée, réussie ou non, ne peut en aucun cas être relancée.
2. Tous les joueurs jouent à tour de rôle. Pour décider du tour des joueurs, ils lancent une fléchette vers le mille. Celui qui a planté le plus près du mille joue le premier.
3. Les scores simples marquent le numéro de chaque segment, les anneaux doubles (ou triples) doivent doubler (ou tripler) le numéro de segment, le mille extérieur marque 25 points et le mille intérieur marque 50 points (double 25).

JEUX '01 (AVEC P.P.D.): 301, 501... À 1001(A01), 1-16 Joueurs

1. Chaque joueur commence avec un score de 301, 501…901 ou 1001. Le but du jeu est de réduire autant que possible le score du départ. Lorsque le joueur a atteint exactement 0, il a fini le jeu.
2. La manche est un «ECHEC» lorsqu'un joueur lance une fléchette avec pour résultat un score supérieur au score restant. Cela arrête alors la manche actuelle et fait revenir le score du joueur à celui de la manche précédente.
3. Il y a les options DOUBLE INT/EXT dans chaque jeu '01:
   a). DOUBLE INT: Le joueur doit absolument toucher un numéro dans l'anneau double ou dans le boeuf intérieur pour commencer le jeu.
   b). DOUBLE EXT: Le joueur doit toucher un numéro dans l'anneau double pour mettre le score à zéro précisément et terminer le jeu. La manche du joueur sera un "Echec" lorsque le score sera à 1 point en dessous de l'état option Double Ext.

LUDO (Mensch ÄRgere Dich Nich) (Licencié) 300 À 900, 2 À 16 Joueurs

Le jeu de fléchette licencié Ludo a été créé par Echowell.

1. Le jeu est pour de 2 à 16 joueurs. Mais est beaucoup plus amusant avec 4 ou 6 joueurs.
2. Chaque joueur commence avec 0 point et en rajoute sur un score accumulé avec chaque fléchette, mais ce score peut retomber à 0 point lorsque le joueur précédent est "tué" par le tueur actuel. Pour tuer un adversaire (le faisant donc recommencer depuis 0 point) en marquant contre l'adversaire sur la même valeur et unité des dix premières places (comparaison des valeurs numériques 10' et 1' uniquement, nul besoin de comparer sur 100') que le score accumulé de l'adversaire. Chaque fléchette réussie peut tuer un adversaire et il est ainsi possible de tuer 3 adversaires en une seule manche.
3. Le joueur actuel aura 1 «Vie» en plus lorsqu'il tuera un adversaire en une seule fois.
4. Tout score accumulé entre 0 et 29 points est situé dans la zone de sécurité et le joueur actuel ne peut tuer l'adversaire sur 0 point lorsque son score est inférieur à 30 points.
5. Il y a deux façons de gagner au LUDO:
   a).Les points accumuls ont atteint ou dpass. Le score cible peut tre prdfini depuis 300, 400, 900 points (avec un accroissement de 100 points).
   b).Tuer 7 fois son adversaire (liminer ses 7 vies).
6. Affichage d'Ecart de scores:
   Le panneau de cible comparera les 2 valeurs digitales de 10 et 1 du score du joueur en cours avec ceux des autres joueurs. Si l'écart des scores est moins que 60 points, la fenêtre du joueur 1 ou 3 affichera l'écart et le numéro du joueur précédent. Il affichera tous les écarts de score alternativement s'il y a plus de 2 écarts inférieurs à 60 points. Il montrera le symbole « H---» si aucun écart n'est inférieur à 60 points. Par exemple: 39H7 et 43H2 affichés alternativement. Il s'agit que le joueur en cours peut frapper 39 pour tuer le joueur 7 et frapper 43 pour tuer le joueur 2.

CRICKET AVEC SCORE (Super Cricket) (Avec Mpr): Option 2 À16 Joueurs

1. Le but du jeu est, pour chaque joueur/équipe de "fermer" chaque numéro de 15 à 20 plus le mille. Le premier à le faire gagne la partie.
2. Un joueur "ferme" un numéro précis ou le mille en touchant 1 triple, 1 double plus 1 simple ou 3 simples. Le mille extérieur est considéré comme un simple alors que le mille intérieur est considéré comme un double.
3. Le joueur "fermant" un numéro précis "possède" ce numéro et peut marquer des points dessus jusqu'à ce que d'autres joueurs ne le ferment à leur tour.
4. Le numéro cible peut être touché dans tout ordre. Dans plusieurs manches à 3 fléchettes, le joueur doit décider lequel doit être touché en premier - le numéro à points ou celui le plus proche. Le jeu devient alors un fascinant jeu du chat et de la souris d'attaque et de défense, comme chaque joueur essaye de fermer les numéros nécessaires, de marquer des points et de décider de la meilleure stratégie.

CRICKET SANS SCORE: 1 À 16 Joueurs

Le jeu est plus simple que le Cricket avec Score. Le but du jeu est uniquement de «Fermer» les numéros de 15 à 20 plus le mille. Le premier joueur à fermer les numéros cibles gagne la partie. Nul besoin de comparer les scores.

CRICKET COUPER AU TRAVERS: Option 2 À 16 Joueurs

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Cricket avec Score, sauf que lorsqu'un joueur ferme un numéro, le score pour les autres fléchettes est donné aux adversaires avec le même numéro à ouvrir Le premier joueur avec tous ses numéros fermés et le score le plus bas gagne la partie.
2. Tous les affichages sont identiques à ceux dans le Cricket avec Score.

TUEUR

1. Le Tueur est un jeu d'inspiration hautement compétitif. Le but du jeu, comme son nom l'indique, est de «tuer» les adversaires avant que vous ne soyez vous-même éliminé. Le dernier joueur ou la dernière équipe à rester en vie gagne la partie.
2. Tous les numéros sont jouables, sauf le mille.
3. Au début du jeu, chaque joueur doit lancer une fléchette avec la main opposée pour sélectionner son propre numéro. Chaque joueur doit avoir un numéro différent. Si un joueur rate le tableau ou touche un numéro déjà occupé ou touche le mille, il doit recommencer son tir.
4. Chaque joueur doit tout d'abord devenir tueur avant de pouvoir tuer les adversaires.
5. Il y a 2 options de jeu : Killer (Anneau Double), Killer (3-7 Vies).

TUEUR: Dbl (Anneau Double), Option 2 À 16 Joueurs

1. L'option «dbL» provient du jeu traditionnel, cela signifie:
   a). Un joueur doit toucher l' «anneau double» de son propre numéro pour devenir le tueur.
   b). Le tueur doit aussi toucher l' «anneau double» des numéros des adversaires pour les tuer. Le tueur peut se tuer par accident ou perdre une vie lorsqu'un autre joueur touche à son tour son numéro.
2. Le dernier à rester en vie gagne la partie et une mélodie résonne.

TUEUR: (3-7Vies, Option 2-16 Joueurs)

Dans l'option 3-7 Vies:
1. Chaque joueur n'a aucune vie au début du jeu.
2. Le joueur deviendra tueur s'il a accumulé le nombre prédéfini de vies en touchant son propre numéro. Le nombre de vies pouvant être prédéfinies va de 3 à 7.
3. Les vies d'un tueur ne seront pas augmentés ni réduites s'il touche son propre numéro.(la fléchette sera inactive si elle touche son propre numéro).
4. 0Un tueur peut perdre le titre de tueur si son propre numéro est touché par un autre tueur, mais le récupérera s'il obtient de nouveau le nombre de vies prédéfini.
5. Tous les doubles et les triples comptent pour simples.

EQUIPE DE TUEURS: 3-7Vies, Option 4 Joueurs/ 2 Equipes

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Tueur (option 3-7Vies), sauf pour les points suivants:
   a). Il y a 2 équipes dans cette option. Les joueurs 1&3 forment une équipent et les joueurs 2&4 en forment une autre
   b). Chaque joueur peut obtenir des vies supplémentaires en touchant son propre numéro avant de devenir lui-même tueur. (Ce qui signifie avant d'avoir accumulé le nombre de vies prédéfini.).
   c). Un joueur peut rajouter des vies pour son partenaire en touchant le numéro précis de son partenaire même s'il est déjà un tueur.
   d). Si la fléchette d'un tueur touche son propre numéro ou s'il est touché par son partenaire, la fléchette ne comptera pas.
   e). Un tueur peut ôter les vies de n'importe quel joueur de l'autre équipe en touchant leurs numéros.
2. La dernière équipe à rester en vie gagne la partie et la mélodie de victoire résonne alors.

SCRAM : 2-16 Joueurs

1. Le jeu se joue sur tous les numéros, de 1 à 20 plus le mille. Les fenêtre LED du joueur 1 et 2 affichent l'état «ErASEd» des 21 nombres.
2. La tâche pour l'attaquant est de marquer autant de points que possible en touchant n'importe quel numéro. La tâche des défenseurs est, elle, de toucher une fois dans l'ordre chaque numéro 1-20 et le mille.
3. Lorsqu'un numéro est touché par un des défenseurs, le numéro est effacé par ce défenseur et s'éteint sur le panneau d'affichage afin que l'attaquant ne puisse plus marquer de point avec ce numéro.
4. La manche de l'attaquant est terminée lorsque tous les numéros sont effacés et que le score final de l'attaquant ainsi que le symbole «Fin» soient affichés alternativement sur la fenêtre du joueur, accompagnés d'une mélodie.

CRICKET SCRAM: 7T (7 Cibles), Options 2-16 Joueurs

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Scram, sauf qu'il utilise les numéros 15 à 20 et le mille. Chaque joueur doit toucher trois fois un numéro pour pouvoir l'effacer.
2. Les défenseurs effacent un numéro précis du mille en touchant 1 triple, 1 double plus 1 simple ou 3 simples. Le mille extérieur est considéré comme simple et le mille intérieur comme double.

OVER (DESSUS): Con, Ldr, Options 2 À 16 Joueurs

1. Le but du jeu, pour tous les joueurs est de lancer leurs 3 fléchettes pour obtenir un résultat égal ou supérieur à CELUI DU LEADER.
2. Votre score deviendra celui du nouveau leader sans perdre de vie lorsque votre score dans une manche est égal ou supérieur à celui du précédent leader, mais vous en perdrez une dans le cas contraire.
3. Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier joueur à rester en vie gagne la partie.

DESSUS: Ldr (Leader), Options 2 À 16 Joueurs

1. Un symbole «##» et l'affichage par points de la place de joueur dans la fenêtre du joueur 3 ou 1 indiquent le score du leader et la page de quel joueur c'est. Les 3 autres fenêtres affichent 7-L, rescapés restants de chaque joueur. Quand le bouton CHANGE est appuyé, la fenêtre du joueur en cours affichera 0 point. Quand le bouton CHANGE est appuyé après que le joueur a perdu un rescapé, le nombre de rescapés sera réduit d'un.
2. Un symbole «LEA» et «#-L» clignotent dans la fenêtre du joueur en cours pour indiquer le leader actuel.
3. Les scores du round en cours et rescapés restants flasheront dans la fenêtre du joueur en cours quand le joueur perd un rescapé après avoir lancé 3 fléchettes.
4. Le symbole «LEA» et rescapés restants flasheront dans la fenêtre du joueur en cours quand le joueur devient un nouveau leader, et le score du nouveau leader s'affiche dans la fenêtre du joueur 1 ou 3.

DESSUS: Con (Continuer), Options 2 À 16 Joueurs

Avec l'option «Continuer», le leader perdra aussi une vie lorsque son score, dans une même manche, est inférieur à celui du leader et le score du leader est toujours conservé sur sa plus haute valeur. Le score ne peut qu'être augmenté.

UNDER (SOUS): Continuer, Leader, Options 2-16 Joueurs

1. Le but du jeu pour les joueurs est de lancer 3 fléchettes afin que leur score soit égal ou inférieur à «CELUI DU LEADER».
2. Votre score deviendra celui du nouveau leader et vous ne perdrez aucune vie dans une manche si votre score est égal ou inférieur à celui du leader précédent, sinon vous en perdrez une.
3. Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier à rester en vie gagne le jeu.
4. Chaque fléchette manquée compte comme le résultat maximal, qui est 60 points.

SOUS (Ldr: Option Leader)

1. Les affichages pour ce jeu sont identiques à ceux de l'option Leader dans le jeu Dessus.
2. Le panneau de cible montrera «LEA» et «u- - -» pour le précédent leader s'il n'y a aucun adversaire devient un nouveau leader après un round. Ceci indique que le joueur a le droit d'émettre de nouveau le score du leader précédent et de ne perdre aucun rescapé bien que le score du nouveau leader soit supérieur à celui du précédent.
3. Le tableau passera à la fin de la manche si le score du joueur est supérieur à celui du leader, même si 1 ou 2 fléchettes ont été lancées uniquement.
4. Chaque fléchette ratée compte pour 60 points qui seront ajoutés automatiquement au score du joueur en pressant le bouton Changement de joueur, afin que le joueur ne puisse pas lancer une fléchette sur le sol ou dans l'anneau attrapeur pour obtenir un score moins élevé. De même, 60 points sont aussi comptés lorsque vous effacez le score d'une fléchette.

SOUS:Con (Continuer), Options 2-16 Joueurs

Sur l'option Continuer, le leader peut aussi perdre une vie dans une manche lorsque son score est supérieur à celui du leader (y compris au sien) Et, le score du leader reste à la moindre valeur.

AUTOUR DE L'HORLOGE: ---, -2-, -3-, Option 1-16 Joueurs

1. Le but du jeu est de toucher chaque numéro (dans l'ordre) en une fois de 1 à 20, puis de toucher le mille. Après chaque tir, le joueur peut passer au numéro suivant. Le premier joueur à atteindre le numéro 20 et à toucher le mille gagne le jeu.
2. Il y a 3 options pour ce jeu:
   a). «---» Autour de l'Horloge
   Tous les points doubles et triples comptent comme simples.
   b). «-2-» Autour de l'Horloger Double
   Ce jeu est plus difficile mais convient pour la mise en pratique du double INT/EXT des jeux '01. Chaque joueur doit toucher une fois chaque numéro double, du double 1(D1) au double 20 (D20), y compris le mille (E50).
   c). «-3-»Autour de l'Horloge Triple
   Chaque joueur doit toucher une fois chaque numéro triple, du triple 1(T1) au triple 20 (T20), y compris le mille(E50).

HIGH SCORE (Le Score Le Plus Eleve): 6-15Rd, Option 1-16 Joueurs

1. Ce jeu est conçu pour les débutants et quiconque voulant jouer facilement. Le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé.
2. Tout d'abord, prédéfinissez un nombre de manches. Chaque joueur commence le jeu avec 0 point et ajoute le score avec chaque fléchette. Le tableau affichera les symboles «F-1, F-2…F16» sur la fenêtre de chaque joueur après que le dernier joueur ait lancé sa dernière fléchette dans la dernière manche et la mélodie de victoire retentit.
3. Le tableau de fléchettes est incapable de comparer automatiquement le score des joueurs si le dernier joueur n'a pas fini de lancer toutes ses fléchettes dans la dernière manche. Pressez alors le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour terminer le jeu et comparer le résultat.

COUNT UP (Compte Des Points): 100, 200 ... À 900, Option 1-16 Joueurs

1. Chaque joueur commence le jeu avec 0 point et ajoute le score avec celui obtenu par les fléchettes.
2. Le premier joueur à atteindre ou à aller au-delà du score prédéfini gagne la partie.

SHANGHAI I

1. Ce jeu joue en séquence les numéros de 1 à 7.
2. Les joueurs lancent sur 1 dans la 1ere manche, sur 2 dans la 2eme manche et ainsi de suite jusqu'à la 7eme et dernière manche.
3. Seules les fléchettes ayant touché le numéro de la manche comptent pour le score, les comptes doubles et triples.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne le jeu après que le dernier joueur ait lancé toutes ses fléchettes dans la 7eme manche et une mélodie de victoire retentie.

SHANGHAI II

Ce jeu se joue dans le même format que Shanghai 1, sauf qu'un joueur peut gagner tout de suite dans une des trois manches en touchant un simple, double ou triple dans tout ordre.

SHANGHAI III

1. Les joueurs lancent leurs fléchettes sur les numéros allant de 1 à 20.
2. Chaque joueur commence sur le numéro 1, puis tire sur le numéro 2 et ainsi de suite.
3. Un joueur peut gagner de suite en touchant dans une manche dans tout ordre un simple, double ou triple.
4. Le joueur avec le score le plus élevé après que le dernier joueur ait lancé sa dernière fléchette dans la 7eme manche ou celui étant le premier à atteindre 20 gagne, accompagné d'une mélodie de victoire.

TIR A L'AVEUGLETTE: 6-15 Manches, Option 1-16 Joueurs.

Le but du jeu est de toucher automatiquement le tableau de fléchettes. Le compte des points est le suivant.

SEGMENT	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

HALVE IT (A Moitié): Hasard, Option 1-16 Joueurs

1. Le tableau de fléchettes fournit un numéro au hasard et l'affiche automatiquement dans la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE au début de chaque manche.
2. Le numéro fourni ne change pas durant toute la manche. Tous les joueurs peuvent continuer de lancer leurs 3 fléchettes sur ce segment pour cumuler leur score et doubler ou tripler le compte.
3. Le score d'un jouer sera automatiquement divisé en deux si la cible n'a pas été touchée au moins une fois par manche et la mélodie «Ha, Le, Ya» résonne. Mais si au moins une fléchette a touché l'attrapeur, le joueur doit presser le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR et le score sera divisé en deux.
4. Le tableau de fléchettes fournira de nouveau un numéro au hasard pour chaque manche et le jeu continuera jusqu'à ce que le dernier joueur ait lancé toutes ses fléchettes au cours de la 7eme manche.

A MOITIE: 12 Manches, Option 1-16 Joueurs

Ce jeu est joué avec le même format que dans A Moitié (Hasard), sauf que le tableau de fléchettes fournit des numéros fixes de 12, 13, 14, -db-, 15, 16, 17, -tr-, 18, 19, 20 et -E- pour chaque manche avec un total de douze manches.

FOLLOW (SUIVEZ LE LEADER): CONTINUER, LEADER, OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

Suivez le Leader est aussi un jeu compétitif. Il compare les tirs précis des joueurs. Les règles du jeu sont les suivantes:
   a). Le but du jeu est de toucher un «Numéro Cible». Celui-ci est fourni par le «leader».
   b). Le joueur doit toucher la cible au moins une fois par manche, sinon il perdra une vie.
   c). Si vous touchez la cible et que vous n'avez pas perdu de vie, vous deviendrez le leader vous aurez alors à fournir un nouveau numéro cible en lançant de nouveau une fléchette sur l'aire de score.
   d). Le simple, le double et le triple sont des numéros différents. Par exemple, le numéro cible est «2-18», le joueur ne peut devenir le leader qu'en touchant l'anneau double du numéro 18 uniquement.
   e). Si le joueur touche le numéro cible avec la 3eme fléchette d'une manche, le précédent numéro cible est conservé sans changement. Le joueur n'a pas besoin de lancer sa fléchette de nouveau sur une nouvelle cible.
   f). Si le joueur touche le numéro cible avec la 1ere ou la 2eme fléchette d'une manche et qu'il rate toutes les autres fléchettes de cette manche, le tableau fournira alors automatiquement un numéro cible facile de «1-3» après que le joueur ait pressé le bouton CHANGEMENT DE JOEUR. Cela est prévu pour éviter que le leader lance délibérément au loin ses fléchettes pour obtenir une nouvelle cible identique à la dernière qui était difficile.
   g). Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier à rester en vie gagne la partie.

SUIVEZ LE LEADER (LDR: OPTION LEADER)

1. Choisir un leader et commencer le jeu:
   a). Chaque joueur commence avec 7 vies affichées sur la fenêtre d'Ordre d'Affichage.
   b). Le tableau de fléchette un numéro au hasard en tant que le premier numéro cible.
   c). Chaque joueur lance une fléchette sur le numéro jusqu'à ce qu'un d'entre eux devienne le leader.
   d). Si personne n'a touché le numéro cible, aucune vie ne sera perdue jusqu'à ce qu'un leader soit choisi.
2. Si un joueur n'a pas réussi à toucher le numéro cible dans sa manche, il perd une vie et cela est indiqué sur son panneau d'affichage. Le joueur suivant continue pourtant de tirer sur le numéro du segment et ainsi de suite.
3. Si tous les autres joueurs n'ont pas réussi à toucher le numéro cible après une manche, la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE affichera le symbole «----», en attente d'une nouvelle cible sur l'aire de score devant être touchée par une fléchette. Le leader ne perd aucune vie en choisissant une nouvelle cible.
4. La fenêtre de Score Temporaire affiche aussi automatiquement la cible «1-3» après avoir pressé le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR si un joueur est devenu le leader, mais qu'il rate toutes ses fléchettes restantes dans sa manche.
5. Le gagnant est le dernier joueur à rester en vie et une mélodie de victoire résonne pour lui.

SUIVEZ LE LEADER: CON (CONTINUER), OPTIONS 2-16 JOUEURS

Le jeu se joue dans le même format qu'avec l'option Leader, sauf que le leader doit aussi toucher le numéro de cible si tous les autres joueurs l'ont raté dans une manche, sans quoi il perdra aussi une vie. Le jeu «Continue» toujours sur le même numéro cible jusqu'à ce qu'un des joueurs ne le touche, pouvant alors en changer.

ALL 51 BY 5 (TOUT 51 PAR 5): 31, 41 ... à 91, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de réduire le score prédéfini de chaque manche depuis 31, 41, 51…ou 91.
2. Le jeu semble très simple, mais il est en fait assez difficile à maîtriser et demande une très grande précision de tir, comme le total des points pour chaque manche doit être divisible par 5 pour recevoir tout score. Par exemple, si un joueur obtient 25 points dans une manche, son score réel n'est que 5 points (25 ..)5=5).
3. Tout score non divisible par 5 ne compte pas, par exemple si un joueur obtient un score de 47 points, son score réel est 0 car 47 n'est pas divisible par 5. En cas d'échec des 3 fléchettes, le joueur n'obtient pas non plus de score.
4. La manche est un «Echec» lorsqu'un joueur obtient un score plus élevé que le score restant.
5. Le premier joueur à atteindre 0 est le gagnant de la partie.

BINGO: 6-15 RD(MANCHE), OPTION 1-16 JOUEURS

1. Tout d'abord, le joueur doit chercher à jouer les numéros 1, 2, 3, 4 ou 5 pour avoir une chance de faire BINGO.
2. Le tableau de fléchettes fournira un numéro parmi les chiffres 1, 2, 3, 4 ou 5 si le joueur n'a touché aucun des chiffre. Le joueur obtiendra 1, 2 ou 3 points si le numéro fourni est le même que le numéro touché 1, 2 ou 3 fois dans la manche. Celle-ci est terminée si les 3 fléchettes sont perdues.
3. Le joueur peu tenter son score en continuant de lancer des fléchettes sur le numéro fourni. Son score doublera avec chaque tir sur ce numéro ou sera divisé par deux en cas d'échec. Le score maximal par manche est 10 points et le score minimal est 0 point.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie une fois que le jeu est terminé.

21 POINTS: 3 à 9 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est d'obtenir le plus de marques possibles pour gagner la partie.
2. Les joueurs obtiennent des marques de 2 façons :
   a). Obtenir exactement 21 points avec 1, 2 ou 3 fléchettes.
   b). Posséder le score le plus élevé, mais inférieur à 21 points si personne n'a exactement obtenu 21 points dans cette manche.
3. La manche est un «Echec» quand le score est supérieur à 21 points ou que toutes les fléchettes sont ratées et que le bouton Changement de Joueur est pressé.
4. Le joueur avec le plus de marques gagne la partie à la fin du jeu.

POUSSER UN PENNY (PENN): ---, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu pour chaque joueur est de remplir 3 marques dans chaque numéro de 15, 16 … 20 au mille en séquence. Le premier joueur à remplir tous les numéros en séquence gagne la partie.
2. Le joueur peut obtenir 1, 2 ou 3 marques en touchant l'anneau simple, double ou triple du numéro en jeu.
3. Si un joueur obtient plus de 3 marques dans le numéro en jeu, les marques en trop sont données au joueur suivant.
4. La dernière marque doit être achevée par le joueur lui-même.

DOUBLE 41 (DD41): 12 RD (MANCHE), RAN (HASARD), 1-16 JOUEURS

1. Il y a 2 options : Option 12 Manches et option Hasard.
2. L'option 12-Manches est similaire à celle du jeu A Moitié, sauf que chaque joueur a 41points pour commencer le jeu au lieu de 0 point. Les numéros de jeu sont H12, H13, H14, Hdb, H15, H16, H17, Htr, H18, H19, H20, et -E- en séquence pour chaque round, pour un total de 12 rounds.
3. L'option Hasard est similaire à celle du jeu A Moitié, sauf que chaque joueur a 41points pour commencer le jeu au lieu de 0 point.
4. Veuillez vous référer aux règles de jeu d'A Moitié pour de plus amples détails.

BEST TEN (LES DIX MEILLEURS): ---, -2-, -3-, -E-, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Sélectionnez ---, -2-, -3- ou -E- en premier, le symbole «---», «-2-» or «-3-» indique tous les segments, anneau double ou triple, du numéro fourni à être touché. Vous pouvez vous exercer avec le mille en sélectionnant «-E-».
2. Le tableau de fléchettes fourni un numéro au hasard au début du jeu. Tous les joueurs doivent continuer de lancer 10 fléchettes dans une manche sur le segment cible du numéro.
3. Chaque fléchette réussie marque 1 point. Chaque lancement de fléchette réduira le nombre de fléchettes par 1.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie après que tous les joueurs aient lancé les 10 fléchettes.

RED vs GREEN (ROUGE CONTRE VERT) (R-G): ---, -2-, -3-, OPTION 2 JOUEURS

1. Le but de ce jeu est de laisser le joueur 1 toucher chaque numéro une fois de 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 à 12 en séquence et le joueur 2 doit toucher chaque numéro de 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 à 1 en séquence. Après avoir touché un numéro en jeu, le joueur peut passer au numéro suivant.
2. Sélectionnez tout d'abord l'option ---, -2- ou -3-. Les joueurs peuvent toucher tous les segments du numéro lorsque «---» est sélectionné, les joueurs doivent toucher le segment double ou triple du numéro si «-2-» ou «-3-» est sélectionné.
3. Le premier joueur à atteindre le numéro final gagne le jeu.

9 VIES: 3-9LF (VIES), OPTION 2-16 JOUEURS

1. Le jeu joue tous les numéros de 1à 20 et le mille dans une séquence circulaire.
2. Chaque joueur commence avec 3, 4,.. ou 9LF (Vies) prédéfinies.
3. Les joueurs doivent toucher le 1 dans la 1ere manche, le 2 dans la 2eme manche et ainsi de suite jusqu'à «-bE-» dans la 21eme manche, puis à nouveau le 1 dans la 22eme manche et ainsi de suite.
4. Chaque joueur doit toucher le numéro cible au moins une fois par manche, sinon il perd une vie.
5. Le dernier joueur à rester en vie est le gagnant de la partie.

TENNIS: 2-5G (JEUX), 1, 3, 5T (SETS), OPTION 2 JOUEURS

1. Ce jeu a des règles similaires au jeu réel de tennis. Dans le tennis, il y a 3 sets pour les femmes et 5 sets pour les hommes. Mais afin re réduire le temps de jeu, vous pouvez choisir les options de 1, 2, 3, 4 ou 5 sets ; 3 ou 5 sets sont aussi disponibles.
2. Le jeu est conçu pour 2 joueurs uniquement et les règles sont les suivantes:
   a). Un joueur est le serveur (affichage SEr 1 ou SEr 2) et un autre est le receveur (affichage PL-2 ou PL-1).
   b). Le serveur SEr 1 sert en premier. Chaque serveur sert pour un jeu alternativement en général. La cible du serveur est de toucher n'importe quel numéro parmi le 15, 16,…20 ou le mille avec les 3 fléchettes, sinon le receveur marque un point.
   c). Le receveur doit retourner le même numéro touché avec une es trois fléchettes, sinon la balle est gagnante pour le serveur. Le numéro de jeu changera automatiquement pour le suivant après le «retour» du receveur.
   d). Par exemple, le SEr 1 touche le 20, le PL-2 réussit son retour en touchant le 20,puis le numéro de cible
3. Un joueur doit gagner 6 jeux pour remporter un set.
4. Deuce: Lorsque le score est 3:3 dans un jeu, un joueur doit devancer son adversaire de 2 points pour remporter le jeu ou être le premier à obtenir 10 balles si le jeu se continue jusqu'à 9:9.
5. Pour gagner au Tennis avec différentes options:

OPTIONS	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T
GAGNER	2G	3G	4G	5G	6G	2 Sets	3 Sets
DEVANCER	2G	2G	2G	2G	2G		

6. **Tie-breake:** Lorsque dans un set le jeu est à 6:6, le joueur obtient une 7eme balle doit devancer son adversaire de 2 points pour remporter le jeu ou être le premier à obtenir 10 balles si le jeu se continue jusqu'à 9:9. Le premier joueur à atteindre les 6 jeux sert 1 balle, puis chaque joueursert alternativement 2 balles en jouant un tie-breake.

CRICKET ANGLAIS: (---, Option 2 Joueurs)

1. Ce jeu n'est que pour deux joueurs uniquement, un joueur agit comme le pitcher et l'autre comme le batteur. Le but du pitcher est d'accumuler 9 marques aussi tôt que possible pour empêcher le batteur d'obtenir un meilleur score et le but du batteur est d'obtenir autant de points que possibles avant que le pitcher n'ait accumulé 9 marques.
2. Règles générales:
   a). La cible du pitcher (Pit 1 ou 2) est le mille extérieur. Chaque tir sur le mille extérieur compte pour 1 marque et sur le mille intérieur compte pour 2 marques.
   b). Le batteur (bAt 1 ou 2) peut toucher n'importe quel numéro (comptes doubles et triples). Le score n'est valable que le score total par manche dépasse 40 points ; par exemple, 46-40=6 points, le score tptal est inférieur à 40, donc aucun point n'est compté.
   c). La manche est terminée lorsque le pitcher a accumulé les 9 marques. Pressez le bouton CHANGEMENT pour changer de manche.
   d). score final des 2 joueurs et les classera avec F-1 ou F-2 selon leur score pour indiquer quel est le meilleur.

FOOTBALL: 6-15Rd (Manche), Option 2-16 Joueurs

1. C'est un excellent jeu pour pratiquer le tir sur le mille et sur anneau double. Le but du jeu est de prendre possession de la balle par un tir et de toucher ensuite le mille, puis de marquer enfin un but en touchant un double segment, sauf le mille intérieur pour pouvoir accumuler un score élevé.
2. Le joueur peut continuer à toucher tout segment double pour marquer jusqu'à ce qu'un autre joueur reprenne la balle. Chaque tir sur un segment double fait marquer 1 point.
3. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie après que le jeu soit fini.

GOLF: (9H-18H, Option 1-16 Joueurs)

1. Le but du jeu est d'obtenir 3 marques dans chaque trou avec le moins de tirs que possible (Affichage Ho #).
2. Chaque joueur doit continuer à tirer sur le numéro précis jusqu'à ce qu'il obtienne 3 marques en touchant 1 triple, 1 double plus 1 ou 3 simples, puis doit aller sur le numéro suivant après que tous les joueurs aient 3 marques sur ce numéro.
3. Les numéros précis sont 1 sur Ho 1, 2 sur Ho 2… et 18 sur Ho 18 in séquence. Chaque fléchette réussie compte pour 1 club, que le joueur l'ai réussi ou non.
4. Le joueur avec le plus petit nombre de tirs gagne le jeu.

BILLARD (9 BOULES): 4-13 Points, Option 2-16 Joueurs

1. Tous les joueurs tirent sur les numéros 1 à 9 en séquence dans un cercle. Chaque tir fait passer le numéro au suivant. Les Nos. de 1 à 8 valent 0 point, seul un tir sur le No. 9 produit 1 point, puis te doivent de nouveau tirer sur le No. 1 en un cercle.
2. Le jeu n'est pas limité à 3 fléchettes par manche. Le joueur actuel peut continuer à lancer des fléchettes s'il est en mesure de toucher chaque numéro cible en jeu avec chaque fléchette.
3. La manche du joueur actuel se terminera et passera sur celle du joueur suivant sous les conditions suivantes :
   a). Le joueur rate 3 fléchettes au début de la manche.
   b). Le joueur suspend un tir du numéro en jeu après son 1er tir. Il est possible qu'un joueur termine sa manche en lançant seulement 2 fléchettes s'il a touché le numéro cible avec la 1ere fléchette, mais a raté le numéro suivant avec la 2nde.

SNOOKER: (---, Option 2-16 Joueurs)

1. Le but du jeu est de faire croiser une boule rouge dans l'ordre contre les autres 6 boules pour marquer des points. Les boules de couleur de 2 à 7 doivent être touchées dans l'ordre après que la dernière boule rouge (le mille) et une boule de couleur aient été touchées (si le joueur peut la toucher après le mille). Le joueur avec le nombre de points le plus élevé gagne la partie à la fin du jeu.
2. Boules rouge: 8, 9, 10…20 & Oeil de boeuf. Les tirs doivent se faire dans l'ordre et chaque tir de la boule rouge marque 1 point.Boules de couleur: 2, 3, 4, 5, 6, 7. Chaque tir d'une boule de couleur compte pour le numéro inscrit sur sa surface.
3. Le jeu ne se limite pas à 3 fléchettes par manche et le joueur actuel peut continuer à en lancer du moment qu'il continue de toucher le numéro en jeu.
4. Le joueur verra sa manche terminé et passer à celle du joueur suivant dans les conditions suivantes:
   a). Le joueur rate toutes ses 3 fléchettes au début de la manche.
   b). Le joueur suspend un tir sur le numéro en jeu après son premier tir.
   c). Si un joueur touche une cible mais rate la 2nde.

BASEBALL: 3-9RD, 2-16 JOUEURS (combinés en 2 équipes)

Le jeu est conçu pour 2 à 16 joueurs séparés en 2 équipes ; les règles du jeu sont les suivantes :
   a). Chaque équipe désigne un «pitcher» (affichage Pit 1 ou Pit 2) pour lancer la balle aux batteurs de l'équipe adverse de 15 à 20 ou le mille. Le pitcher de l'équipe 2 (Pit 2) commence le jeu en lançant des fléchettes.
   b). Les autres joueurs sont des batteurs, l'équipe 1 est affichée comme t1-1, t1-2… à t1-8 et l'équipe 2 est affichée comme t2-1, t2-2… à t2-8.
   c). La balle est une droite si le pitcher a touché un des numéros cibles et le batteur aura alors à toucher le segment spécifique du numéro touché par le pitcher; voici de plus amples détails:

Pitchertouche 15 16 17,18,19,20 ou le mille	Le batteur touche le segment touché par le pitcher			
	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE	BOEUF
SIMPLE	Va sur base 1	Va sur base 2	Va sur base 3	manqué
DOUBLE	manqué	Retour	manqué	manqué
TRIPLE	manqué	manqué	Retour	manqué
BOEUF	manqué	manqué	manqué	Retour

   d). L'équipe de batteur obtient 1 point lorsqu'un coureur atteint la base de départ.
   e). Le batteur actuel sera envoyé sur la base 1 là où le pitcher a raté toutes les 3 fléchettes.
   f). Le batteur sera éliminé s'il a trois échecs sur le segment spécifiques. Le rôle sera changé avec 3 outs. Chaque équipe doit avoir 3 outs pour terminer une manche.
   g). Les coureurs restants sur les bases ont 0 point lorsque 3 outs se produisent.
   h). L'équipe avec le score le plus élevé est la gagnante à la fin du jeu.

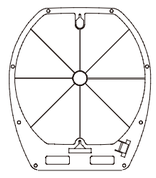
FREE (LIBRE)

1. En général, chaque joueur lance 3 fléchettes par manche. Mais ce jeu est conçu pour les débutants et quiconque voulant s'exercer. Ce jeu permet aux joueurs de lancer 10, 20 ou 30 fléchettes par manche pour obtenir les scores les plus élevés.
2. Ce jeu se joue avec tous les numéros, y compris le mille et les doubles et triples.
3. Le joueur peut gagner le jeu avant que les autres joueurs n'ait fini leur manche si son score total est supérieur à 1000 points.

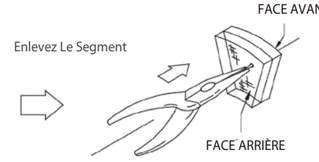
*** DEPANNAGE ***

Avant d'envoyer le jeu en réparation, effectuez les vérifications suivantes:

Problème	Point à vérifier	Solution
Pas d'alimentation ou pas d'affichage	L'adaptateur est-il bienbranché sur la cible et sur la prise électsecteur ?	Réinstallez l'adaptateur
Affichage irrégulier		Débranchez l'adaptateur et attendez 2 secondes, puis rebranchez l'adaptateur.
L'affichage indique «Stuck» et émet un bip sonore.		Enlevez les fléchettes de la cible.
Les pointes des fléchettes sont cassées.		Ouvrez le couvercle arrière de la cible et enlevez les pointes cassées des fléchettes coincées derrière les segments. N'essayez jamais d'accéder aux circuits électroniques. (voir le schéma ci-dessous)



Dévissez le fond de la cible dt ouvrez la cible



Avec une pince à bec fin, poussez la pointe cassee de la face arriere vers la face avant du segmet.